

МЕТОДЫ МАНИПУЛЯЦИИ СОЗНАНИЕМ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Настенко С. В.

Научный руководитель – к. ист. н., проф. Черная Н.В.

Харьковский национальный университет радиоэлектроники
(61166, Харьков, пр. Ленина, 14, каф. украиноведения, тел.702-14-28)

E-mail: artemisk@rambler.ru

This work is about computer addiction and manipulation of mind that used by computer games. Most popular kind of games for this purposes and methods of creators of computer “drugs”. We will look on the classical stages of manipulation in game industry and variants to defeat this addiction

Проблема манипуляции сознанием во все времена актуальна, ведь искусство владения манипуляционными методиками дает возможность манипулятору добиться своих целей путем скрытого принуждения к совершению поступков или действий, идущих вразрез с желаниями лиц, на которых оно применяется. Этой проблеме посвящено множество трудов как отечественных, так и зарубежных ученых.

Мы сталкиваемся с манипуляциями ежедневно, даже не осознавая этого. В настоящее время одним из самых сильных средств манипуляции являются компьютерные игры. Трудно представить нашу жизнь без компьютера, олицетворяющего собой не только помощника в решении сложных задач, но и убийцу времени и индивидуальности человека. Речь идёт об использовании компьютера для организации досуга. Время за компьютерными играми проходит незаметно, доставляя удовольствие человеку, и, одновременно «зомбируя» его. Главная цель создателей игры – сделать ее как можно реалистичнее, дать человеку ощущение всемогущества. Большинство разработчиков игр изготавливают свою продукцию не только для того, чтобы доставить удовольствие ее пользователям, но и для получения высокой прибыли. Наиболее выгодным решением является создание игры, за которую будут платить деньги стабильно, в течение длительного времени. В этом случае использования возможностей технических параметров, таких как графическое, звуковое оформление, недостаточно. Купить игру, руководствуясь интересом, один раз – это одно, а стать постоянным покупателем – совсем другое. Вот с этого момента вступает в силу «манипуляция» сознанием.

Наиболее популярными являются игры жанра MMORPG, что в переводе на русский язык означает многопользовательская ролевая онлайн игра. Что бы понять в чём секрет успеха данных игр достаточно ещё раз посмотреть на каждое слово в аббревиатуре. Многопользовательская игра создаёт имитацию реального социума, ничем не отличающегося от общения людей в реальной жизни, а также подталкивает их к соперничеству с другими.

Рольевая функция игры – завлекать пользователей на начальном этапе в вымышленный мир, ведь довольно заманчива перспектива стать персонажем, чьи возможности и способности ограничиваются лишь фантазией игрока. И, наконец, игра в режиме онлайн обеспечивает игроку ощущение реальности происходящего. Для получения первичных ощущений от игры пользователю даётся пробный, бесплатный, отрезок игрового времени, по истечению которого нужно решить, покупать дальнейшее игровое время или нет. Сроки этого, бесплатного времени игры вовсе не случайны, а безупречно просчитаны. Игрового времени должно хватить для того, что бы человек поддался манипуляции. Пользователь попадает в созданное разработчиками пространство, успевает в нём осмотреться, опробовать часть его возможностей и понять, что самое интересное еще впереди, в платной зоне – вот первый этап «подсадки» на игру. Классическим приемом удержания игрока в своей вселенной является обеспечение наличие в игре того, чего в реальной жизни не хватает. На первом этапе – свобода выбора, иллюзия независимости. Человек сам выбирает, что и как делать и никто ему не указ. Второй этап занимает возможность регулировать уровень своего мастерства. На подсознательном уровне человек хочет быть героем, мастером, и поэтому не получит морального удовлетворения от игры, пока не совершит предлагаемые действия на максимальном уровне сложности. И на третьем этапе – система «сделал-получил». Всегда ясно видно конечную цель и пути ее достижения. Яркий тому пример, популярное нововведение в современных играх опции «Достижения». Как правило, это огромный список заданий, после выполнения которых, игрок получает «очки достижений», абсолютно ничего не дающие, кроме осознания человеком факта, что его действия оценили по заслугам. Здесь всё построено на двух базовых инстинктах человека – накопительство и соперничество. Вы будете что-то собирать, будь то «очки достижений» или же просто предметы, вы не остановитесь, пока не превзойдете в этом других. Вспомним, что игра многопользовательская, а значит, речь идет о миллионах конкурентов.

Описанные методы лишь малая часть основных приемов манипуляции сознанием человека. Компьютерные игры становятся более качественными, а, значит, используются более изощренные методики влияния на подсознание. Человек постепенно становится рабом своего творения. Замкнутость, некоммуникабельность, неприспособленность к окружающему миру – это побочная сторона за выбранное развлечение. Нельзя закрывать глаза на существующую проблему, а нужно искать способы борьбы с ней.